2018 NoNamed 동아리 “마트 자동화” 프로젝트 계획서

|  |  |
| --- | --- |
| 월 | 계획 |
| 4월 | 카트의 메인 프레임 제작(Wandering Mode)를 위해 완충제 부착  초음파 센서로 거리 유지하는 알고리즘 설계 및 제작 |
| 5월 | 카트의 중앙 처리를 담당하는 라즈베리 파이 부착  라즈베리 파이와 아두이노 연계 |
| 6월 | Unity를 이용한 Vuforia(AR)로 아두이노 제어(Ardunity Asset 사용) |
| 7~8월 | 적외선 센서로 카트의 경로 설계  Following Mode 테스트  Wandering Mode 제작 시작 |
| 9월 | 물체를 밀어주는 선반 제작 |
| 10월 | 데이터베이스 제작  -Firebase 기반 데이터베이스  1. 제품명  2. 가격(자동 계산을 위해)  3. 물체의 너비  4. 물체의 위치  -데이터베이스에 쉽게 아이템을 넣을 수 있는 데스크톱 앱 제작  (Electron이나 C#이용 예정)  -사용자가 원격으로 사용할 수 있는 앱 제작 |
| 11월 |
| 12월 | Wandering Mode 테스트 |
| 1~2월 | Following Mode, Wandering Mode, Self-Pushing Shelves 최종 통합 테스트 |